



**RadioShack.**

[www.radioshack.com](http://www.radioshack.com)

**Número de Catálogo 60-2619**

**MANUAL DEL USUARIO**

**Por favor lea antes de usar este equipo**

# Laptop Parlante Bilingüe

Escuche a su  
Laptop!



## ☐ **Contenido**

<input type="checkbox"/> Características	3
<input type="checkbox"/> Preparación	3
Instalación de las baterías	3
Uso de un Adaptador de ca	4
<input type="checkbox"/> Operación	6
Abriendo la cubierta	6
Encendiendo y apagando la Laptop	6
Seleccionando una Actividad	6
Marcador	7
<input type="checkbox"/> Actividades	8
Categoría 1: Vocabulario & Gramática	8
Actividad 2 – Corrección de Ortografía	9
Actividad 3 – Palabra Mezclada	9
Actividad 4 – Letra adicional	9
Actividad 5 – Anagrama	9
Actividad 6 – Plural	10
Actividad 7 – Antónimo	10
Actividad 8 – Memoria Flash	10
Actividad 9 – Palabra Raíz	11
Actividad 10 – Memoria Flash	11
Actividad 11 – Oraciones Confusas	12
Categoría 2: Matemáticas	12
Actividad 15 - División	13
Actividad 17 – Menor/Mayor	13
Actividad 19 - Fracción	14
Actividad 23 - Geometría	16
Categoría 3: Música & Dibujo	16
Categoría 4: Juegos & Diversión	19
Actividad 39 – Ping – Pong	23
Actividad 40 – Demostración	23
Cuidados	23
<input type="checkbox"/> Póliza de Garantía	25

## **Características**

Su **Computadora Parlante Bilingüe** de Shack es una herramienta graciosa de aprendizaje que puede usar solo o con un amigo. La Laptop la habla para ayudarle a aprender matemáticas y ortografía, le prueba su memoria y le reta así mismo con juegos de palabras. Disfrute de un total de 40 actividades diferentes. Use la Laptop para desarrollar sus habilidades de computadora con el teclado u mouse totalmente funcionales.

Las características de la Laptop incluyen:

**Instrucciones y Respuestas habladas** – le da instrucciones audibles, respuestas y ánimo.

**Compatibilidad Bilingüe** – le permite seleccionar entre lenguaje Español o Inglés para la uso de sus actividades con la Laptop.

**Mouse integrado** – le permite mover el cursor a la locación deseada sin usar el teclado.

**Sintetizador Electrónico** – le permite grabar y reproducir canciones que usted mismo componga.

### **Usted debe de Saber**

Este dispositivo cumple con las reglas de la parte 15 de la FCC. Su operación está sujeta a la condición de que este dispositivo no puede causar interferencia nociva.

## **Preparación**

### **Instalación de las baterías**

Su Laptop requiere de cuatro baterías tipo AA ( 6 V cc no suministradas) para que opere. Para un mejor comportamiento y mayor duración, le recomendamos usar baterías alcalinas Radio Shack.

### **Precauciones:**

- Solo use baterías frescas del tamaño y tipo recomendados.

- No mezcle baterías viejas con baterías nuevas, diferente tipo de baterías (estándar, alcalinas o recargables), o baterías recargables de diferentes capacidades.
1. Utilice un desarmador Philips para aflojar el tornillo de la cubierta del compartimiento de baterías.
  2. Instale las baterías como lo indican los símbolos de polaridad (+ y -) marcados en el compartimiento de baterías.
  3. Reemplace la cubierta y apriete el tornillo.

Cuando la pantalla baja de intensidad o el sonido se vuelve confuso, reemplace las baterías.

#### **Precauciones:**

Nunca deje baterías descargadas o bajas en la Laptop.

Deshágase de las baterías viejas rápido y adecuadamente. No las queme o perfore.

No use baterías recargables.

Si no planea usar su computadora por una semana o más tiempo, remueva las baterías.

#### **Notas:**

El reemplazar las baterías, borra la memoria de la Laptop.

Si su Laptop se bloquea, reiníciela retirando las baterías e instalándolas nuevamente.

#### **Uso de un Adaptador de ca**

Usted puede operar su Laptop usando un adaptador opcional de ca.

#### **Precauciones:**

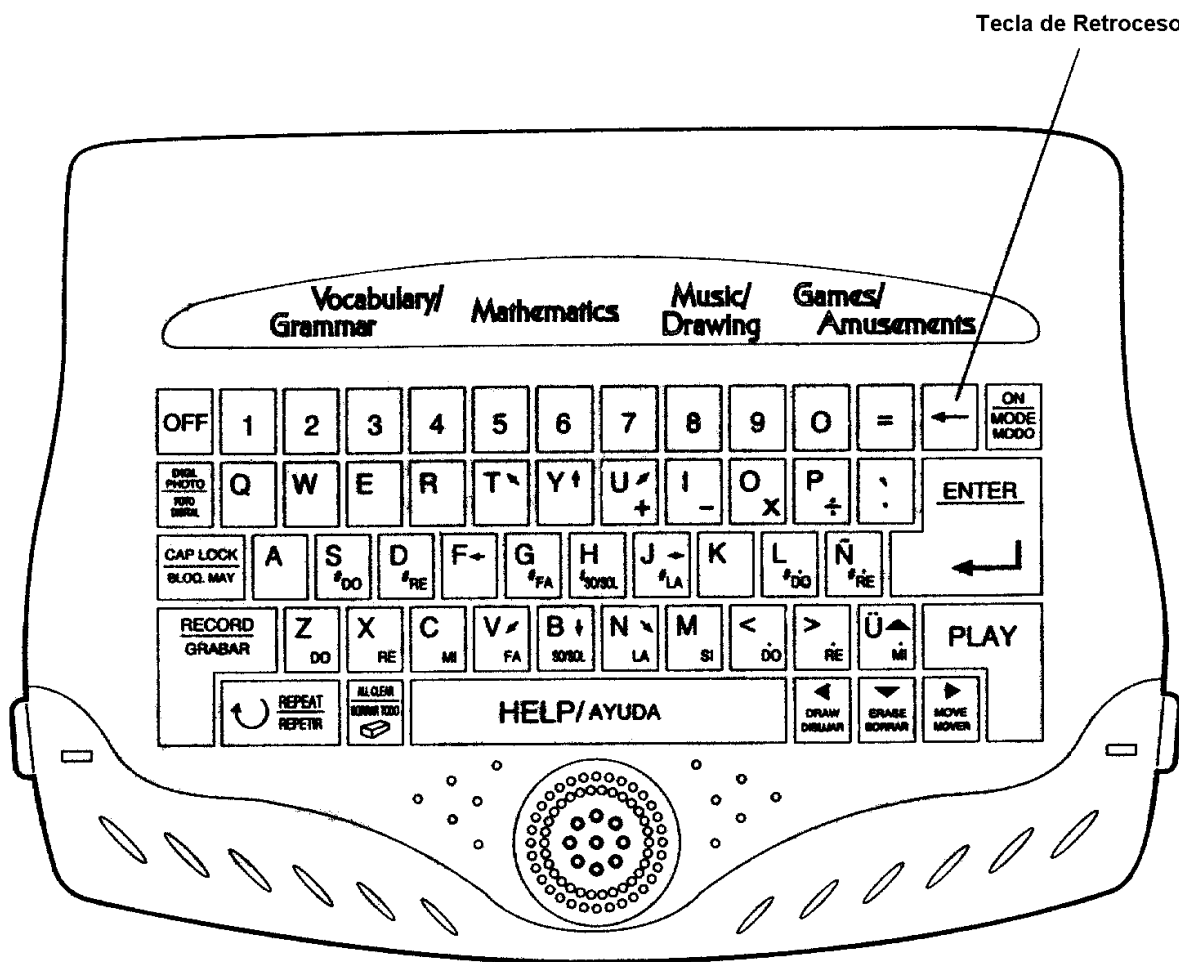
Debe de usar un adaptador de ca que suministre 6 V cc y entregue por lo menos 300 mA. La punta central deberá colocarse en positivo y ajustarse al enchufe de

la Laptop marcado como **DC 6V**. El usar un adaptador que no cumple con estas especificaciones, podría dañar el adaptador o la Laptop.

Siempre conecte el adaptador a la Laptop antes de conectarlo al enchufe de ca.

1. Inserte la clavija de barril del adaptador de ca en el enchufe de la Laptop marcado DC 6V.
2. Enchufe el adaptador en un enchufe de ca.

**Precaución:** Cuando termine de usar la Laptop, apáguela y desconecte el adaptador del contacto de ca antes de desconectarlo de la Laptop. No deje la Laptop conectada al enchufe cuando no la esté usando.



## Operación

### Abriendo la cubierta

1. Coloque la Laptop en una superficie plana, después oprima los botones de cerrar/abrir a ambos lados de la Laptop para abrir la cubierta.
2. Levante la cubierta, para que pueda ver la pantalla.
3. Cuando termine de usar la Laptop, baje la cubierta hasta que se asegure en su lugar.

### Encendiendo y apagando la Laptop

1. Para encender la Laptop, oprima **ON/MODE**. La Laptop reproduce una melodía corta y aparece **Bilingual Talking** Laptop (Laptop Parlante Bilingüe) y la Laptop le avisa para que seleccione el Idioma.
2. Oprima E para Inglés o S para Español, después oprima ENTER. También puede hacer clic en el mouse u oprimir ENTER cuando aparezca el idioma.
3. Para apagar la Laptop, oprima **OFF**. La Laptop le dirá “Bye, Bye” y se apagará sola.

**Nota:** Si usted no oprime una tecla durante 5 minutos, la Laptop dirá “Bye, Bye” y se apagará automáticamente para ahorrar energía. Para encenderla nuevamente, oprima **ON/MODE**.

### Seleccionando una Actividad

Esta sección proporciona instrucciones generales para jugar juegos en la laptop. Para información sobre cada juego, ver “Actividades” en la página 8.

1. Oprima **ON/MODE** para seleccionar una actividad. La laptop le mostrará el Menú de Selección de Categoría (1. Vocabulario & Gramática, 2. Matemáticas, 3. Música & Dibujo, 4. Juegos y Diversión) y le dirá “Seleccione una Actividad”.

**Nota:** Si no prime una tecla en 10 segundos, la laptop le repetirá las instrucciones hasta que seleccione una actividad.

2. Seleccione el número de la actividad y presione **ENTER**. También puede seleccionar la actividad paso a paso desde el menú de selección de categoría.

Cuando aparece la categoría deseada, oprima **ENTER** o haga clic en el mouse.

Seleccione la actividad en el número en el cuadro o solo escriba en número.

Después de la selección, oprima **ENTER** o cualquier botón del mouse.

Si desea ir a otra actividad antes de terminar la actividad existente, oprima **ON/MODE** para regresar al menú de selección de categoría y reiniciar los procedimientos de selección de categoría.

#### **Notas:**

Mientras se encuentre en las actividades de vocabulario, gramática, matemáticas o en forma de acertijo, puede obtener ayuda oprimiendo **Ayuda**.

Si no introduce una actividad en 40 segundos, la laptop iniciará la actividad 40, una demostración de los juegos disponibles.

#### **Marcador**

Cada vez que responde correctamente a una pregunta, aparece un carácter animado y le felicita.

Si su respuesta es incorrecta, su laptop emitirá un sonido grave y dirá "Inténtalo nuevamente", mostrando también una animación. Si da una respuesta incorrecta por segunda ocasión, la laptop emitirá un tono grave y presentará la respuesta correcta.

Las barras verticales en la parte superior de la pantalla indican el número de preguntas contestadas correctamente. Por ejemplo, si ha respondido tres preguntas correctamente, aparecerán tres barras.

Al final de la actividad, la laptop le dará un resultado de su aprovechamiento.

## **Actividades**

Esta sección describe todos los juegos y actividades que puede realizar con su laptop. Cada descripción incluye explicaciones de cómo se juega cada juego, como es el marcador del juego o de la actividad y como gana puntos si este es registrado.

### **Notas:**

El oprimir el botón izquierdo o derecho del mouse, es lo mismo que si oprime **ENTER** en el teclado.

Cada vez que haya perdido una imagen o quiera verla nuevamente, oprima **REPETIR**.

Cuando termina una actividad, aparecerá el Menú de Selección de Categoría. Escriba el número de la actividad deseada y oprima **ENTER** o siga los procedimientos de la actividad seleccionada (ver “Selección de una Actividad” en la página XX)

Utilice la tecla de retroceso o la de **BORRAR TODO** para corregir cualquier error.

### **Categoría 1: Vocabulario & Gramática**

#### **Actividad I - Letra Faltante**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1 y después ENTER para introducir la Actividad 1, la laptop presenta una imagen, después una palabra asociada con esa imagen a la cual le falta una letra.
3. Escriba la letra faltante

### **Notas:**

- Usted gana un punto por cada respuesta correcta. Tiene dos oportunidades para responder la pregunta.
- Si respondió incorrectamente ambas veces, la laptop le mostrará la respuesta correcta y usted no gana puntos.



## **Actividad 2 - Corrección de Ortografía**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2 y después **ENTER** para introducir la Actividad 2. La Laptop presenta una imagen y después una palabra asociada con esa imagen. Hay una letra incorrecta en la palabra.
3. Mueva el cursor hasta la letra incorrecta y escriba la letra correcta.

## **Actividad 3 - Palabra Mezclada**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3 y después **ENTER** para introducir la Actividad 3. La laptop presenta una imagen, después una palabra mezclada asociada con esa imagen.
3. Mueva el cursor a la primer letra de la palabra, después oprima **ENTER** o haga clic en el mouse. La letra seleccionada se mueve al la primera letra de la segunda fila.
4. Repita el paso 3 para la segunda y letras subsecuentes.

Cuando usted acomoda las letras en el orden correcto, usted gana un punto.

## **Actividad 4 - Letra adicional**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 4 y después **ENTER** para introducir la actividad 4. La laptop presenta una imagen, después una palabra asociada con la imagen con una letra extra adicionada.
3. Mueva el cursor a la letra incorrecta, usando las teclas de flecha o el mouse, después oprima **ENTER** o haga clic en el botón del mouse.

## **Actividad 5 - Anagrama**

En Anagrama, usted crea una palabra nueva usando la palabra presentada.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.

2. Oprima 5 y después **ENTER** para introducir la actividad 5. La Laptop presenta una palabra.
3. Mueva el cursor a la letra deseada, después oprima **ENTER** o haga clic en el botón del mouse. La letra deseada se mueve a la segunda fila para iniciar una nueva palabra.
4. Repita el paso 3 hasta que las letras de la palabra original se hayan usado.

#### **Actividad 6 - Plural**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 6 y después **ENTER** para introducir la actividad 6. La laptop presenta un dibujo con dos objetos idénticos.
3. Escriba la palabra en plural asociada con estos dos objetos, después oprima **ENTER**

**Nota:** Usted gana 1 punto por cada palabra correcta.

#### **Actividad 7 - Antónimo**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 7 y después **ENTER** para introducir la actividad 7. La laptop presenta una palabra.
3. Escriba el Antónimo (una palabra con significado opuesto) en la segunda línea.
4. Oprima **ENTER** después de escribir la palabra.

**Nota:** Usted gana 1 punto por cada palabra correcta.

#### **Actividad 8 - Memoria Flash**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 8 y después **ENTER** para introducir la actividad 8. La laptop presenta por un tiempo corto una palabra, después la repite una vez
3. Llame la palabra y escríbala, después pulse **ENTER**.

**Nota:** Ganará 1 punto por cada escritura correcta.

#### **Actividad 9 - Palabra Raíz**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 9 y después **ENTER** para introducir la actividad 9. La laptop presenta una palabra en la primera línea y muestra dos selecciones para la raíz de la palabra en la segunda línea.
3. Resalte su selección para la raíz usando las teclas de flecha o el mouse, después pulse **ENTER** o haga clic en el botón del mouse.

**Nota:** Ganará 1 punto por cada respuesta correcta.

**Importante:** En español, esta actividad es tiempo (gramatical) y no, palabra raíz. Para jugar tiempo, siga las siguientes direcciones.

1. La laptop le da una palabra en la parte superior de la pantalla (por ejemplo, Pretérito). Después le dará dos selecciones para el tiempo correcto de la palabra.
2. Use las teclas de flecha arriba y abajo para seleccionar una de las palabras, después presione **ENTER**.

**Nota:** La laptop le dirá si su respuesta es correcta.

#### **Actividad 10 - Memoria Flash**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 10 después **ENTER** para introducir la actividad 10. La laptop presenta una oración con una palabra faltante en la mitad superior de la pantalla.
3. Use las flechas arriba y abajo o el mouse para ver las palabras posibles de reemplazo.
4. Cuando aparece la palabra deseada, oprima **ENTER** o haga clic en el botón del mouse.

**Nota:** Ganará 1 punto por cada respuesta correcta.

### Actividad 11 - Oraciones Confusas

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1 dos veces y después **ENTER** para introducir la actividad 11. La laptop presenta una oración revuelta en la parte superior de la pantalla
3. Cuando ha decidido que palabra inicia la oración, use las flechas izquierda o derecha para moverse a la palabra seleccionada, después oprima **ENTER**. La palabra seleccionada se moverá a la segunda fila.
4. Repita el paso 3 para el resto de las palabras.

**Nota:** Cuando todas las palabras de la parte superior se han usado, la laptop le dirá si la oración sin revolver es la correcta.

### Categoría 2: Matemáticas

#### Actividad 12 - Adición

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 2 y después **ENTER** para introducir la Actividad 12, la laptop presenta una pregunta de adición.
3. Escriba la respuesta correcta y pulse **ENTER**

**Nota:** La Laptop le dirá si su respuesta es correcta. Tiene dos intentos para cada respuesta.

#### Actividad 13 - Substracción

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1,3 y después **ENTER** para introducir la Actividad 13, la laptop presenta una pregunta de substracción.
3. Escriba la respuesta correcta y después presione **ENTER**.

**Nota:** La laptop le dirá si su respuesta es correcta. Tiene dos intentos para cada respuesta.

#### **Actividad 14 - Multiplicación**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 4 y después ENTER para introducir la Actividad 14, la laptop presenta una pregunta de multiplicación.
3. Escriba la respuesta correcta y pulse **ENTER**

**Nota:** La Laptop le dirá si su respuesta es correcta. Tiene dos intentos para cada respuesta.

#### **Actividad 15 - División**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 5 y después ENTER para introducir la Actividad 15, la laptop presenta una pregunta de división.
3. Escriba la respuesta correcta y pulse **ENTER**

**Nota:** La Laptop le dirá si su respuesta es correcta. Tiene dos intentos para cada respuesta.

#### **Actividad 16 - Completando Ecuaciones**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 6 y después ENTER para introducir la Actividad 16, la laptop presenta una ecuación a la que le faltan símbolos matemáticos (+, -, X, ÷)
3. Escriba el símbolo correcto para completar la ecuación

**Nota:** La Laptop le dirá si su respuesta es correcta.

#### **Actividad 17 - Menor/Mayor**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.

2. Oprima 1, 7 y después ENTER para introducir la Actividad 17, la laptop presenta dos problemas matemáticos, uno en cada fila.
3. Trabaje en los problemas y compare los resultados.
4. Introduzca  $>$  (mayor que) o  $<$  (menor que) para completar la ecuación.

**Nota:** Solo tiene una oportunidad para dar la respuesta correcta.

#### **Actividad 18 - Número Lógico**

El objetivo de esta actividad es que usted analiza e identifica la operación matemática detrás del completo conjunto de números.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 8, después ENTER para introducir la Actividad 18, la laptop presenta dos pares de números. Falta un número en uno de los pares.
3. Identifique la relación matemática entre los dos números del par completo, después aplique la relación al par incompleto para encontrar el número faltante.
4. Escriba el número faltante y oprima **ENTER**.

**Nota:** Tiene dos intentos para cada pregunta.

#### **Actividad 19 - Fracción**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 1, 9 y después ENTER para introducir la Actividad 19, la laptop presenta una ecuación consistiendo en fracciones mixtas. Falta parte de una de las fracciones.
3. Encuentre el número que hace que la fracción sea verdadera. Escriba el número, después ENTER.

**Nota:** Tiene dos intentos para responder la pregunta.

#### **Actividad 20 - Porcentajes**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.

2. Oprima 2, 0 y después ENTER para introducir la Actividad 20. Aparecerá un porcentaje o una fracción.
3. Si aparece un porcentaje, escriba la fracción que corresponde a ese porcentaje. Si aparece una fracción, escriba el porcentaje que corresponde a esa fracción.

**Nota:** La Laptop le dirá si su respuesta es correcta. Tiene dos intentos para cada pregunta.

### **Actividad 21 - Álgebra**

Es conveniente el tener previamente conocimientos previos de álgebra antes de realizar esta actividad.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 1 y después ENTER para introducir la Actividad 21. La laptop presenta una ecuación que incluye una incógnita (X).
3. Encuentre el valor de X para resolver la ecuación algebraica. Escriba el valor y después presione **ENTER**.

**Nota:** Tiene dos intentos para cada pregunta.

### **Actividad 22 - Factores & Múltiplos**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima dos veces 2 y después ENTER para introducir la Actividad 22. La laptop le hará preguntas sobre el Mínimo Común Múltiplo (MCM) o sobre el Máximo Factor Común (MFC).
3. Si es una pregunta sobre el MFC, verá dos números en la parte superior de la pantalla y MFC debajo de ellos. Encuentre el MFC de los números, escríbalo y después presione ENTER.

En una pregunta de MCM, usted verá 3 números en la parte superior de la pantalla y MCM debajo de ellos. Encuentre el MCM de los números, escríbalo y presione ENTER

**Notas:**

Tiene 2 intentos para cada pregunta.

La respuesta correcta no será grabada si usted usa AYUDA.

### Actividad 23 - Geometría

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 3 y después ENTER para introducir la Actividad 23. La Laptop presentará una figura y le hará una pregunta sobre su área.
3. Localice el largo, alto o el área de la figura.
4. Escriba la respuesta y presione ENTER o haga clic en el mouse.

#### Notas:

Rectángulo: Área = base X altura.

Triángulo: Área = base X altura ÷ 2

Cuadrado: Área = lado X lado

### Actividad 24 - Calculadora

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 4 y después ENTER para introducir la Actividad 24.
3. Use su Laptop como una calculadora. Introduzca los cálculos y presione = para obtener el resultado.

La longitud máxima de los cálculos es de 10 dígitos, incluyendo cualquier símbolo matemático.

4. Para borrar la pantalla e iniciar un calculo nuevo, oprima **BORRAR TODO**.

### Categoría 3: Música & Dibujo

### Actividad 25 - Kara - Ok



Puede usted cantar junto con la Laptop o solo escuchar las diferentes canciones en esta actividad. En la memoria hay 26 canciones.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 5 y después ENTER para introducir la Actividad 25.
3. Seleccione una canción oprimiendo cualquier letra A a la Z.

#### **Actividad 16 - Baila con la Música**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 6 y después ENTER para introducir la Actividad 26. la laptop presenta una figura de pié.
3. Oprima cualquier letra de la A a la Z para seleccionar una melodía de la memoria.
4. Una vez que se inicia la melodía, oprima T o U para mover los brazos de la figura y V o N para mover los pies de la figura.

#### **Actividad 17 - Músico**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 7 y después ENTER para introducir la Actividad 27. Oprima la tecla con los símbolos musicales azules para componer sus propias melodías.
3. Oprima **GRABAR** antes de iniciar su composición para grabar su melodía. Aparecerá r en la esquina superior derecha de la pantalla durante la grabación.

**Nota:** Podrá usted grabar hasta 34 notas

4. Cuando usted termine de grabar, oprima **PLAY** para escuchar la reproducción.
5. Para borrar la melodía almacenada, oprima **BORRAR TODO**, cambie a otra actividad o apague su Laptop.

#### **Actividad 28 - Dibujo**

Esta actividad usa teclas especiales de dibujo (**T, Y, U, F, J, V, B y N**) para dibujar, mover y borrar un dibujo.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 8 y después ENTER para introducir la Actividad 28.
3. Seleccione el modo DIBUJO oprimiendo **DIBUJO (◀)**, **MOVER (▶)** o **BORRAR (▼)**. Aparecerá un punto de dibujo en la parte central de la pantalla.
4. Oprima **DIBUJAR** y después use las teclas de dibujo para dibujar.

Oprima **BORRAR** y después use las teclas de dibujo para borrar los puntos y líneas en el dibujo.

Oprima mover y después use las teclas de dibujo para mover a otra posición en su dibujo.

5. Use **BORRAR TODO** para limpiar la pantalla completamente.

**Nota:** También puede modificar los dibujos que ya existen en la Laptop. Solamente presione **FOTO DIGITAL** para llamar diferentes imágenes hasta la que usted desea aparezca, después use las teclas de comando para modificarla a su gusto.

### Actividad 19 - Programación de Dibujo

Esta actividad le ayuda a aprender como transformar operaciones manuales en lenguaje de computadora para ejecutar una automatización. Por ejemplo, usted puede programar la Laptop para dibujar un diamante.

El programa arranca con **inicio** y termina con **fin**. Use los comandos de dibujo (**DIBUJAR, BORRAR y MOVER**), teclas de dirección (**T, Y, U, F, J, V, B y N**) y la unidades de distancia para crear un procedimiento.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 2, 9 y después ENTER para introducir la Actividad 29.
3. Seleccione el comando de dibujo deseado para iniciar su programa.
4. Use las teclas de dirección para decirle a su programa en que dirección ejecutar la operación y presione ENTER después de cada paso.

**Nota:** A medida que oprime las teclas de dirección, aparecerán las letras D, L, U, R, LU, LD, RU y RD (que significan abajo, izquierda, arriba, derecha, izquierda arriba, izquierda abajo, derecha arriba y derecha abajo o su equivalente en español).

5. Introduzca el número de puntos para el comando a dibujar, mueva o borre. Usted puede dibujar hasta 9 puntos en cada línea de comando.
6. Oprima **GRABAR** para salvar el programa.
7. Para correr el programa, oprima **PLAY**
8. Para editar el programa, oprima **REPETIR**. Use la tecla de retroceso para borrar los comandos uno por uno, o use **ENTER** para brincar el procedimiento correcto. Oprima **GRABAR** para terminar la edición.
9. Para borrar el programa, oprima **BORRAR TODO**.

#### **Categoría 4: Juegos & Diversión**

##### **Actividad 30 - Escritura en el Teclado**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 0 y después ENTER para introducir la Actividad 30. La Laptop presentará en orden aleatorio las letras A a Z.
3. Escriba la letra que aparece. Cuando usted escribe la letra correcta, la letra desaparece y aparece una nueva. Tiene 2 minutos para borrar tantas letras como le sea posible.

**Nota:** Las barras pequeñas horizontales en la parte superior de la pantalla indican el tiempo transcurrido.

##### **Actividad 31 - Práctica de Mecanografía**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 1 y después ENTER para introducir la Actividad 31. Caerá una letra desde la parte superior de la pantalla.
3. Escriba la misma letra antes de que esta llegue al fondo. Cuando escribe la letra correcta, la letra desaparece y empezará a caer una nueva letra.

4. Oprima **BLOQ. MAY** para cambiar a letras mayúsculas. Aparecerá en la parte superior de la pantalla ↑. Oprima nuevamente **BLOQ. MAY** para cambiar a letras minúsculas.

**Nota:** El tiempo limite es de 3 minutos. Las pequeñas barras horizontales en la parte superior de la pantalla muestran el tiempo transcurrido. Mientras más letras haga, mayor será su puntuación.

### **Actividad 32 - Invasores de Palabras**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 2 y después ENTER para introducir la Actividad 32. Caerá una palabra desde la parte superior de la pantalla.
3. Escriba la palabra antes de que ésta llegue al fondo. La velocidad de las palabras que caen incrementa el tiempo que usted juega.

**Nota:** Las barras indicadoras de tiempo están localizadas en la parte superior de la pantalla. Todas las barras se apagan cuando el tiempo termina y la Laptop le dará su marcador general.

### **Actividad 33 - Papel - Piedra - Tijeras**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3 dos veces y después ENTER para introducir la Actividad 33. la laptop es su oponente. Contará de 1 a 3.
3. Oprima 1 (piedra), 2 (tijeras) o 3 (papel) inmediatamente después del conteo de 3 o de otra forma perderá el juego.

**Nota:** Usted gana si su selección vence la selección de la computadora. Piedra vence tijeras, tijeras vence papel y papel vence piedra.

### **Actividad 34 - Torre de Hanoi**

El objetivo de éste juego es el mover todas las barras del mástil mas a la izquierda hacia el mástil más a la derecha. Puede mover las barras al mástil intermedio mientras trabaja con otras barras.

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 4 y después ENTER para introducir la Actividad 34. Seleccione el grado de dificultad desde 1 (el mas fácil) a 5 (mayor dificultad). Oprima el número deseado de tecla.
3. Coloque las barras en cualquier mástil. No puede apilar una barra mayor arriba de una barra menor.

Para seleccionar una barra, use las teclas de flecha (en la esquina inferior derecha del teclado) o el mouse para mover el cursor a la barra deseada. Después oprima **ENTER** o haga clic en el mouse.

4. Para depositar la barra seleccionada en un mástil, oprima **ENTER** o haga clic nuevamente en el mouse.

**Nota:** Entre menos movimientos le lleve el alcanzar éste objetivo, mayor será su puntuación.

#### Actividad 35 - Rompecabezas

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 5 y después ENTER para introducir la Actividad 35. Aparecerá una figura, después se dividirá en 4 secciones y reaparecerá con las secciones en orden aleatorio.
3. Asigne a las partes un número de acuerdo a su orden original.

1	Izquierdo superior
2	Derecho superior
3	Izquierdo inferior
4	Derecho inferior

**Nota:** La Laptop presentará la respuesta correcta si usted no responde correctamente después de 2 intentos.

#### Actividad 36 - Descubrimiento

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.

2. Oprima 3, 6 y después ENTER para introducir la Actividad 36. Hay 10 pares de cartas volteadas hacia abajo. Tiene 3 minutos para hacer pares en todas las cartas. Puede voltear 2 cartas a la vez.
3. Use las teclas de flecha en la esquina inferior del teclado o el mouse para seleccionar la carta deseada, después oprima **ENTER** o haga clic en el mouse.

**Notas:**

Cuando hace par, estas cambian a rectángulos. Si usted no hace par correctamente, se voltearan nuevamente.

Intente recordar todas las cartas que a volteado anteriormente.

El juego termina cuando ha hecho todos los pares o se le ha acabado el tiempo.

**Actividad 37 - Tic - Tac - Toe (Gato)**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 7 y después ENTER para introducir la Actividad 37.
3. Oprima 1 para jugar contra la Laptop o 2 para jugar contra un amigo.

El objetivo es el colocar 3 signos + en una fila. El primero que coloque 3 en una fila es el vencedor.

La Laptop mostrará de quien es el turno parpadeando un cursor bajo el número del jugador.

**Actividad 38 - Grand - Prix**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 8 y después ENTER para introducir la Actividad 38. Use ◀ y ▶ para dirección y ▼ par incrementar o disminuir la velocidad.

**Notas:**

Tiene 3 autos para manejar tan rápido como sea posible en 2 ½ minutos. Intente conservar el auto en la pista. Si un auto se sale de la pista, lo perderá.

Al finalizar el juego, la Laptop le mostrará la distancia total que ha manejado.

#### **Actividad 39 - Ping - Pong**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 3, 9 y después ENTER para introducir la Actividad 39. Caerá una pelota desde la parte superior de la pantalla y deberá usar su raqueta de ping – pong para evitar que esta caiga al piso.

Cuando golpea la pelota, se va hacia arriba y rebota desde los lados o la parte superior y cae nuevamente.

#### **Notas:**

Usted recibe un punto cada vez que golpea la pelota. Marque la mayor cantidad de puntos dentro del tiempo limite. Tiene 5 intentos antes de que termine el juego.

Para ajustar el grado de dificultad, puede incrementar la velocidad de la pelota oprimiendo la tecla de flecha arriba, o disminuirla oprimiendo la tecla de flecha abajo.

#### **Actividad 40 - Demostración**

1. Oprima **ON/MODE** para ir al Menú de Selección de Categoría.
2. Oprima 4, 0 y después ENTER para introducir la Actividad 40. La Laptop hará una demostración de todas las actividades.

#### **Cuidados**

Para disfrutar de su Laptop por mucho tiempo:

Conserve su Laptop seca. Si su humedece, séquela inmediatamente.

Use y almacene su Laptop solo en condiciones normales de temperatura.

Opere la Laptop con cortesía y cuidado. No la golpee.

Conserve su Laptop alejada de polvo y humedad.

Limpie su Laptop ocasionalmente con un paño húmedo para conservar su apariencia de nueva.

El modificar o cambiar los componentes internos de su Laptop pueden causar un mal funcionamiento y podría invalidar su garantía. Si su Laptop no se esta comportando como debiera, llévela a su tienda local Radio Shack para asistencia.



## ❑ Póliza de Garantía

### POLIZA DE GARANTIA

**RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**  
**AV. JARDÍN NO. 245**  
**COL. TLATILCO**  
**MÉXICO, D. F. C. P. 02860**

Radio Shack de México S. A. de C. V. Garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

### CONDICIONES

- I. Para hacer efectiva esta garantía, no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de ésta póliza junto con el producto en cualquier tienda de **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** o en el **CENTRO DE REPARACIÓN DE RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** ubicado en Avenida Jardín N° 245, Col, Tlatilco, México D.F. donde también se podrán obtener refacciones y partes.
- II. La empresa se compromete a reparar el producto, así como las piezas y componentes defectuosos del mismo, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**
- III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor a 30 días a partir de la recepción del producto en cualquiera de los sitios en donde se pueda hacer efectiva la garantía.
- IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:
  - Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
  - Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
  - Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**
  - Cuando el producto haya sido dañado por siniestros.
- V. El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde se adquirió el producto.

VI. En caso de que la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

**\* Nota:**

Los aparatos electrodomésticos tienen **1 año de garantía** y los de baterías **90 días**.

Producto: _____	SELLO DE LA SUCURSAL
Marca: _____	
No. De Catálogo: _____	
No. De Serie: _____	
No. De Factura: _____	
	FECHA DE ENTREGA